

Amarodin : Peningkatan Prestasi...

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *MAKE A MATCH*

AmarodinSTAI Diponegoro Tulungagung
amarodin@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, menggunakan data pengamatan secara langsung dari jalannya proses pembelajaran. Dari data yang diperoleh tersebut kemudian dianalisa melalui tahapan dalam siklus-siklus tindakan. Tahapan penelitian yang dilakukan meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun rancangan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan model siklus Kemmis & Taggart. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Botoran di Jalan KHR. Abdul Fatah No. 12, Kelurahan Botoran, Kecamatan Tulungagung, Kabupaten Tulungagung. Prosedur pengumpulan data dengan studi dokumentasi, teknik observasi, teknik tes dan catatan lapangan. Penelitian ini didasari adanya kesenjangan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi sekarang ini belum sesuai dengan harapan kurikulum KTSP yang menuntut siswa untuk terlibat aktif. Hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada dapat meningkatkan aktivitas siswa dan meningkatkan hasil belajar IPS.

Kata Kunci : “*Belajar IPS dan Penerapan Make a Match.*”

Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mendapatkan pengetahuan yang diinginkan, juga dapat memengaruhi perubahan sikap serta keterampilan seorang siswa, namun proses pengajaran selama ini banyak memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, cenderung dikuasai guru saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan siswa.

Pendidikan menurut UU (No. 20 tahun 2003) disebutkan sebagai berikut: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang disusun dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan diberikan mulai dari SD hingga SMA. Berdasarkan struktur KTSP, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komperhensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan masyarakat.¹

Sasaran pembelajaran IPS di SD meliputi aspek kognitif, afektif bahkan psikomotor. Sehingga dapat dikatakan bahwa pada dasarnya tujuan dari pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta bekal bagi siswa untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Hal ini *relevan* dengan penelitian ini yang meneliti tentang materi aktivitas ekonomi masyarakat berkaitan dengan sumber daya alam di daerah yang akan menjadi bekal siswa terjun di masyarakat. Aktivitas ekonomi pada penelitian ini materinya meliputi (a) bentuk SDA dan potensi alam, (b) aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan pengelolaan SDA, dan (c) pengaruh kondisi alam terhadap kegiatan ekonomi masyarakat.

Dari hasil observasi awal di kelas IV, guru tidak menggunakan RPP dalam pembelajaran pada waktu dilakukan observasi. Pada kegiatan awal, guru memberikan salam, do'a serta melakukan presensi terhadap kehadiran siswa. Dalam kegiatan inti siswa diminta guru membuka buku paketnya untuk kemudian membacanya, setelah siswa selesai membuka buku paketnya kemudian guru memberikan pertanyaan terkait dengan materi, kemudian guru menjelaskan materi tersebut, dan siswa diberi kesempatan untuk bertanya. Setelah itu, siswa diberi tugas untuk mengerjakan soal-soal

¹ BSNP. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006, 175.

yang ada dalam buku paket. Siswa yang telah selesai mengerjakan soal diminta untuk mengumpulkan tugas di meja guru. Pada akhir pembelajaran guru bersama siswa membahas hasil pekerjaan siswa dan sebelum menyimpulkan materi pelajaran pada hari itu siswa diberi PR yang soalnya ada di buku paket. Setelah itu, guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran hari itu. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

Pembelajaran yang demikian merupakan pembelajaran konvensional yang mengutamakan pada pencapaian target materi saja. Dalam proses pembelajaran berlangsung, hanya sedikit terjadi diskusi antar siswa. Dengan proses pembelajaran yang demikian siswa menjadi pasif dan menjadikan berkurangnya aktivitas belajar siswa. Kurangnya aktivitas belajar siswa akan berpengaruh juga terhadap hasil belajarnya. "Suasana pengajaran yang hangat dan mendukung keamanan dan kebebasan dapat menjadikan para siswa untuk mengembangkan pikiran-pikiran kreatifnya, sehingga anak berani untuk mengembangkan pikiran-pikiran yang bersifat eksploratif". Berdasarkan pernyataan tersebut, guru mempunyai peran dengan membuat suasana pengajaran yang menyenangkan sehingga dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas menunjukkan adanya kesenjangan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang terjadi sekarang ini belum sesuai dengan harapan kurikulum KTSP yang menuntut siswa untuk terlibat aktif. Hal tersebut perlu untuk segera diatasi. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif yang menuntut siswa untuk aktif, salah satunya adalah model pembelajaran *make a match*. Model pembelajaran *make a match* itu sendiri adalah "sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi di samping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu".²

Model *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Model ini sesuai dengan materi dalam pembelajaran apapun. Penerapan model ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktu yang ditentukan, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. "Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran 1994".³ Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Model pembelajaran *make a match* sangat cocok diterapkan di Sekolah Dasar karena model ini menarik siswa dituntut untuk kolaborasi menjodohkan kartu-kartu yang berisi soal dan jawaban satu sama lainnya. Model pembelajaran *make a match* merupakan bagian dari pembelajaran

² Education, Bungs. *Model Pembelajaran Make a Match*, (Online), 2012
<http://wbungs.blogspot.com/2012/07/model-pembelajaran-make-and-match.html> (10 Juni 2016)

³ Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2013, 251.

kooperatif. Model *make a match* melatih siswa untuk memiliki sikap sosial yang baik dan melatih kemampuan siswa untuk bekerja sama disamping melatih kecepatan berfikir siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mulyarsih pada tahun 2010 dengan menggunakan judul "Peningkatan Prestasi Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* pada Siswa Kelas IV SDN Harjowinangun 01 Tersono Batang". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 66% meningkat menjadi 79,54% pada siklus II. Aktivitas siswa juga meningkat dari siklus I yaitu 60,44% menjadi 79,33% pada siklus II. Hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata 46,66% pada pratindakan rata-rata menjadi 80% pada akhir siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, setelah dilakukan observasi awal di kelas IV minimnya ketuntasan belajar 41% dari rata-rata presentase klasikal, kurangnya aktivitas guru, dan aktivitas siswa. Maka, perlu diadakan penelitian pada kelas siswa IV SDN 2 Botoran Kabupaten Tulungagung menggunakan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada materi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam di daerah. Berpedoman pada uraian di atas peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan menggunakan judul "**Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Make a Match* (Studi PTK di Kelas 4 SDN 2 Botoran Kabupaten Tulungagung)**". Untuk mengetahui, bagaimana pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada aktivitas siswa serta penerapan model *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, menggunakan data pengamatan secara langsung dari jalannya proses pembelajaran. Dari data yang diperoleh tersebut kemudian dianalisa melalui tahapan dalam siklus-siklus tindakan. Tahapan penelitian yang dilakukan meliputi: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun rancangan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan model siklus Kemmis & Taggart. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Botoran di Jalan KHR. Abdul Fatah No. 12, Kelurahan Botoran, Kecamatan Tulungagung, Kabupaten Tulungagung. Prosedur pengumpulan data dengan studi dokumentasi, teknik observasi, teknik tes dan catatan lapangan.

Landasan Teori

Model *Make A Match*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. "Model pembelajaran *make a match* atau mencari

pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran 1994”⁴. Model pembelajaran yang menarik dan variatif akan berimplikasi pada minat maupun motivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar di kelas.

Shoimin menjelaskan sebagai berikut⁵: Ciri utama model *make a match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi tertentu dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan tehnik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Model pembelajaran ini lahir sebagai alternatif lain untuk mengefektifkan proses pembelajaran di sekolah.

Pada dasarnya, model pembelajaran ini melibatkan materi ajar yang memungkinkan siswa saling membantu dan mendukung ketika mereka belajar materi dan bekerja saling tergantung untuk menyelesaikan tugas. Keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam usaha berkolaborasi harus dipandang penting dalam keberhasilan menyelesaikan tugas kelompok. Keterampilan ini dapat diajarkan kepada siswa dan peran siswa dapat ditentukan untuk memfasilitasi proses kelompok. Dalam hal ini guru berperan sebagai pemonitor dan fasilitator. Model pembelajaran *make a match* ini cocok diterapkan dalam segala jenis mata pelajaran dan semua jenjang pendidikan.

2. Karakteristik Model Pembelajaran *Make A Match*

Karakteristik model pembelajaran *make a match* adalah memiliki hubungan erat dengan siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *make a match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Pada pembelajaran *make a match*, aktifitas belajar lebih banyak berpusat pada siswa.

Dalam pembelajaran siswa dituntut untuk fokus dalam mencerna pelajaran, salah satunya indikasinya adalah siswa aktif belajar agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Kondisi seperti ini akan memberikan kontribusi yang cukup berarti untuk membantu siswa yang kesulitan dalam mempelajari konsep-konsep belajar, pada akhirnya setiap siswa dalam kelas dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

3. Alasan Pemilihan Model

Berdasarkan berbagai model pembelajaran, model *make a match* dapat dipilih sebagai alternatif model yang dapat diterapkan di kelas, mulai dari kelas I sampai kelas IV. Alasan digunakannya model pembelajaran *make a match* adalah dengan model pembelajaran *make a match*, siswa dapat memahami materi yang telah diberikan dengan mudah dan suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.

⁴ Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2013, 251.

⁵ Shoimin, Aris. 68 *Model Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media. 2014, 54.

Pemahaman siswa tentang materi yang bersangkutan dievaluasi dengan cara yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, model *make a match* menerapkan pembelajaran sekaligus hiburan, dengan demikian siswa tidak mengalami kejenuhan dalam proses belajar. Mata pelajaran IPS dalam KTSP tersebut sesuai dengan model ini, agar siswa dapat lebih mudah mengingat materi yang telah disampaikan oleh gurunya dan juga istilah-istilah yang ada dalam pelajaran tersebut.

4. Tujuan Model Pembelajaran *Make A Match*

Dalam melaksanakan model pembelajaran *make a match*, ada beberapa tujuan yang dapat dicapai siswa sebagai subyek pembelajaran. Menurut Huda menyatakan bahwa "tujuan dari model ini antara lain: (a) pendalaman materi, (b) penggalian materi, (c) *entertainment*".⁶ Berdasarkan rincian tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Pendalaman Materi

Maksud pendalaman materi adalah untuk membimbing siswa memahami materi yang lebih mendalam lagi. Melalui mendalami materi diharapkan siswa menguasai materi secara komperhensif.

b. Penggalian Materi

Materi yang didapat siswa tentunya bersifat konstruktivistik sesuai dengan harapan KTSP. Menggunakan model ini siswa dapat membangun pengertian dan ilmunya sendiri mulai dari mengamati, menganalisa, dan memperkirakan jawaban atau soal yang sesuai dengan kartunya sampai dengan menjodohkan dan mempresentasikan. Hal inilah yang diharapkan siswa mendalami materi yang diberikan dengan baik.

c. *Entertainment*

Dalam pembelajaran tentunya diperlukan *entertainment* atau hiburan agar dalam proses pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam hal ini model *make a match* menawarkan pembelajaran yang aktif, dinamis, bermakna, dan menyenangkan. Pembelajaran ini seperti bermain tetapi tetap tidak menghilangkan makna pembelajaran di dalamnya.

5. Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran *Make A Match*

Model pembelajaran *make and match* adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Suyatno menyatakan bahwa "prinsip-prinsip model *make a match* antara lain : (a) Anak belajar melalui berbuat, (b) anak belajar melalui panca indera, (c) anak belajar melalui bahas, (d) anak belajar melalui bergerak".⁷

6. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Make A-Match*

⁶ Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2013, 251.

⁷ Education, Bungs. *Model Pembelajaran Make a Match*, (Online), 2012
<http://wbungs.blogspot.com/2012/07/model-pembelajaran-make-and-match.html> (10 Juni 2016)

Strategi model *make a match* dapat dilihat dari langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Huda menyebutkan sebagai berikut⁸: (a) Guru menyiapkan materi atau member tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah, (b) siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan B. kedua kelompok diminta untuk berhadapan, (c) guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kelompok B, (d) guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari atau mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga harus menyampaikan batasan waktu yang ia berikan kepada mereka, (e) guru meminta semua anggota kelompok A untuk cari pasangan di kelompok B. jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan, (f) jika waktu sudah habis mereka harus diberi tahu bahwa waktu sudah habis. siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul sendiri, (g) guru memanggil satu pasang untuk presentasi. Pasangan yang lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan apakah pasangan itu cocok atau tidak, (h) terakhir guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan kartu pertanyaan dan jawaban pada pasangan yang presenrasi. (i) guru memanggil pasangan berikutnya sampai seluruh pasangan habis.

7. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make A Match*

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Make A-Match*

Beberapa kelebihan yang dimiliki jika guru/pengajar melakukan model pembelajaran *make a match*. Huda, menjelaskan sebagai berikut⁹: (a) Siswa terlibat langsung dalam proses menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu. (b) Meningkatkan kreatifitas belajar para siswa. (c) Kerjasama antar siswa akan terwujud dengan dinamis. (d) Munculnya dinamika gotong-royong yang merata diseluruh siswa. (e) Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar. (f) Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru.

b. Kekurangan Model Pembelajaran *Make A-Match*

Selain kelebihan yang dimiliki oleh model pembelajaran semacam ini, ada juga kekurangan yang dirasakan saat melakukan prosesnya. Menurut Huda, kekurangan model *make a match* menjelaskan sebagai berikut "(a) diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan pembelajaran, (b) suasana kelas menjadi gaduh

⁸ Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2013, 252.

⁹ Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2013, 253.

sehingga dapat mengganggu kelas lain, (c) guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai”.¹⁰

Kekurangan model *make a match* tersebut dapat diminimalisir, ketika guru serius mendalami model ini. Seperti diperlukan bimbingan dari guru untuk melakukan pembelajaran. Jadi, guru harus maksimal dalam membimbing agar siswa tidak kebingungan dalam proses pembelajaran menggunakan model *make a match* ini. Selain itu juga kekurangan seperti suasana kelas menjadi gaduh dapat mengganggu kelas lain. Jadi, guru harus mempunyai kiat agar siswa tidak begitu gaduh, seperti membuat konsekuensi siswa yang teriak terlalu keras diberi *punishment* atau siswa yang bisa menjaga sikap diberi *reward*.

Kekurangan yang terakhir yaitu guru perlu persiapan bahan dan alat yang harus benar-benar disiapkan guru agar pembelajaran dapat berjalan optimal. Hal semacam ini harus diperhatikan khususnya sebelum kegiatan inti yang menggunakan model *make a match* berlangsung agar pembelajaran dapat berjalan optimal.

Pembelajaran IPS

IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD, hal ini sejalan dengan pendapat Sapriya, yang mengemukakan bahwa ”Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah *social studies*”.¹¹ Pembelajaran IPS yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi tidak menekankan pada aspek teoritis saja, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing. Sedangkan menurut BSNP, menjelaskan bahwa ”IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”.¹² Sapriya menjelaskan IPS sebagai berikut : Khusus IPS Sekolah Dasar (SD), materi pelajaran dibagi menjadi dua bagian, yaitu materi sejarah dan materi pengetahuan sosial. Materi pengetahuan sosial meliputi lingkungan sosial, geografi, ekonomi, dan politik atau pemerintahan sedangkan cakupan materi sejarah meliputi sejarah lokal dan sejarah nasional.

Adanya pembelajaran IPS di SD seharusnya bukan hanya sekedar menyajikan materi-materi yang akan memenuhi ingatan siswa, melainkan lebih jauh kebutuhannya sendiri dan sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Oleh karena itu pembelajaran IPS juga harus dapat menggali

¹⁰ Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar. 2013, 253.

¹¹ Sapriya. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2009, 19.

¹² BSNP. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006, 175.

materi-materi yang bersumber kepada masyarakat. Gejala dan masalah yang ada di lingkungan sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal peserta didik dijadikan perangsang untuk menarik perhatian siswa.

Pembelajaran IPS diharapkan siswa tidak hanya sekedar hafalan tetapi juga peka dan memahami apa yang harus dilakukan. Dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Dengan demikian Pendidikan IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikannya.

Temuan

Hasil Belajar Tahap Pratindakan

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			T	BT
1.	ACHMAD FUADI ABDILLAH	72	√	
2.	ADHEK SHOFA HUSNA	60		√
3.	AGUSTINO AYUNA PUTRA K.	60		√
4.	AHMAD YUSUF MAHMUDI	60		√
5.	ALYANU YUMNAA	75	√	
6.	ANI MAIDATU NUR KHASANAH	64		√
7.	AULIA ZUFA AWA	64		√
8.	AYUNI LARASATI DEWI	64		√
9.	BERYL CHERIA PUTRA AGUNG	72	√	
10.	DESIKA CHRISNANTI	72	√	
11.	FAIZA NISA	74	√	
12.	HANIFATU AZ ZAHROH	72	√	
13.	INTAN FIRA YURISMA	68		√
14.	JUL FILNA FAKRON NISAA	68		√
15.	MOCH. CANDRA PRASETYO	75	√	
16.	MOCH. IKFINA MUBAROK	74	√	
17.	MOH. DELIYAN UBAYDILLAH	60		√
18.	MOH. NOVAL RAMADHAN	60		√
19.	MUH. ARJU ROHMATILLAH	66		√
20.	MUH. FARIZ ATMIMNURONA	76	√	
21.	MUH. HAFIDZ ADIYATMA R.	60		√
22.	MUH. ILHAM ERDIANSYAH	62		√
23.	NUH. SYAFRIZAL BAIHAQI	72	√	
24.	MUH. WILDHAN PRAYOGA	72	√	
25.	NADINE AULIA PUTRIA A	74	√	
26.	NADYTA RAHMANIA Y.	72	√	
27.	NAFILA KUSUMA WARDHANI	60		√
28.	NAILA NOOR ABIDA	60		√
29.	NAJWA SHAFWATUS SALSABYLA	60		√
30.	NAZWA SYAFIRNA AZAHRA	75	√	

31	SABAT MUMTAZ SHINDIDA A.	60		√
32	SALSABILA RASYADI	60		√
33	SALWA WIDAD	60		√
34	TIARA ROSALIA	72	√	
35	URSILA KAMILIA CHUSNA	72	√	
36	UTIYA N'FMATILLAH	74	√	
37	YUNITA PUTRI ARABELLA	72	√	
38	ZIDAN EZRA RAFI ANGGARA	60		√
39	ADETYA DANISH HUDA P.	60		√
40	MARSYA SYAKIRA KUNRAD	75	√	
	Jumlah	2688	19	21
	Rata-rata	67		
	Persentase %		48%	52%
	Kriteria tingkat keberhasilan	Kurang	Sangat Kurang	

Keterangan :

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

Data tabel 4.1 diperoleh informasi hasil belajar terkait dengan pembelajaran kegiatan ekonomi penduduk pada pratindakan sebagai berikut: Nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 67 dengan persentase ketuntasan 48% (19 siswa tuntas belajar dengan skor ≥ 70). Sedangkan persentase siswa yang belum tuntas belajar yaitu 52% (21 siswa belum tuntas belajar dengan skor ≤ 70). Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan secara klasikal masih belum tercapai, karena persentase ketuntasan secara klasikal hanya 48%. Persentase ini lebih kecil dari standar persentase ketuntasan secara klasikal yang diinginkan yaitu 75%.

Hasil Belajar Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai		Nilai Akhir	Keterangan	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2		T	BT
1.	ACHMAD FUADI A.	67	76	71		√
2.	ADHEK SHOFA H.	74	75	74	√	
3.	AGUSTINO AYUNA P. K.	58	73	65		√
4.	AHMAD YUSUF M.	74	74	74	√	
5.	ALYANU Y.	75	74	74	√	
6.	ANI MAIDATU NUR K.	50	65	57		√
7.	AULIA ZUFA AWA	47	64	55		√
8.	AYUNI LARASATI D.	60	60	60		√
9.	BERYL CHERIA P. A.	78	80	79	√	
10.	DESIKA C.	74	80	77	√	
11.	FAIZA NISA	80	88	84	√	
12.	HANIFATU A Z.	76	77	76	√	

No	Nama Siswa	Nilai		Nilai Akhir	Keterangan	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2		T	BT
13	INTAN FIRA Y.	47	56	51		√
14	JUL FILNA F. N.	52	64	58		√
15	M. CANDRA P.	78	85	81	√	
16	MOCH. IKFINA M.	80	83	81	√	
17	MOH. DELIYAN U.	55	72	63		√
18	MOH. NOVAL R.	47	55	51		√
19	MUH. ARJU R.	64	81	72	√	
20	MUH. FARIZ A.	84	86	85	√	
21	MUH. HAFIDZ A. R.	40	55	47		√
22	MUH. ILHAM E.	74	80	77	√	
23	NUH. SYAFRIZAL B.	67	76	71		√
24	MUH. WILDHAN P.	74	75	74	√	
25	NADINE AULIA P. A	58	75	66		√
26	NADYTA R. Y.	74	74	74	√	
27	NAFILA KUSUMA W.	75	74	74	√	
28	NAILA NOOR A.	50	65	57		√
29	NAJWA SHAFWATUS S.	47	64	55		√
30	NAZWA SYAFIRNA A.	60	60	60		√
31	SABAT MUMTAZ S. A.	78	80	79	√	
32	SALSABILA R.I	74	80	77	√	
33	SALWA WIDAD	80	88	84	√	
34	TIARA ROSALIA	76	77	76	√	
35	URSILA KAMILIA C.	47	65	56		√
36	UTIYA N'MATILLAH	52	76	64		√
37	YUNITA PUTRI A.	78	85	81	√	
38	ZIDAN EZRA RAFI A.	80	83	81	√	
39	ADETYA DANISH HUDA P.	55	75	65		√
40	MARSYA S. K.	47	61	54		√
	Jumlah	2593	2923	2758	21	19
	Rata-rata	65	73	69		
	Persentase				53%	47%
	Kriteria tingkat keberhasilan	Cukup	Cukup	Cukup		

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa rata-rata nilai akhir pembelajaran siswa pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 dalam siklus I adalah 69. Persentase ketuntasan nilai akhir pembelajaran adalah 53%, sebanyak 21 siswa tuntas dengan perolehan nilai ≥ 70 .

Hasil Belajar Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai		Nilai Akhir	Keterangan	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2		T	BT
1.	ACHMAD FUADI A.	78	96	87	√	
2.	ADHEK SHOFA H.	78	91	84	√	
3.	AGUSTINO AYUNA P. K.	74	83	78	√	
4.	AHMAD YUSUF M.	75	86	80	√	
5.	ALYANU Y.	76	93	84	√	
6.	ANI MAIDATU NUR K.	67	74	70	√	
7.	AULIA ZUFA AWA	75	82	78	√	
8.	AYUNI LARASATI D.	68	64	70	√	
9.	BERYL CHERIA P. A.	89	94	92	√	
10.	DESIKA C.	89	100	95	√	
11.	FAIZA NISA	93	96	95	√	
12.	HANIFATU A Z.	79	89	87	√	
13.	INTAN FIRA Y.	61	66	84	√	
14.	JUL FILNA F. N.	71	74	78	√	
15.	M. CANDRA P.	86	93	80	√	
16.	MOCH. IKFINA M.	85	96	84	√	
17.	MOH. DELIYAN U.	79	84	70	√	
18.	MOH. NOVAL R.	60	63	78	√	
19.	MUH. ARJU R.	78	92	66		√
20.	MUH. FARIZ A.	82	98	92	√	
21.	MUH. HAFIDZ A. R.	59	66	95	√	
22.	MUH. ILHAM E.	74	86	95	√	
23.	NUH. SYAFRIZAL B.	78	96	84	√	
24.	MUH. WILDHAN P.	78	91	64		√
25.	NADINE AULIA P. A	74	83	72	√	
26.	NADYTA R. Y.	75	86	89	√	
27.	NAFILA KUSUMA W.	76	93	90	√	
28.	NAILA NOOR A.	67	74	81	√	
29.	NAJWA SHAFWATUS S.	75	82	61		√
30.	NAZWA SYAFIRNA A.	68	64	85	√	
31.	SABAT MUMTAZ S. A.	89	94	90	√	
32.	SALSABILA R.I	89	100	62		√
33.	SALWA WIDAD	93	96	80	√	
34.	TIARA ROSALIA	79	89	87	√	
35.	URSILA KAMILIA C.	61	66	84	√	
36.	UTIYA N'MATILLAH	71	74	78	√	
37.	YUNITA PUTRI A.	86	93	80	√	
38.	ZIDAN EZRA RAFI A.	85	96	84	√	
39.	ADETYA DANISH HUDA P.	79	84	70	√	
40.	MARSYA S. K.	60	63	78	√	
Jumlah		3045	3383	3214	36	4
Rata-rata		76	85	80		

No	Nama Siswa	Nilai		Nilai Akhir	Keterangan	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2		T	BT
	Persentase				90%	10 %
	Kriteria tingkat keberhasilan	Baik	Baik	Baik	Sangat baik	

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa rata-rata nilai akhir pembelajaran siswa pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 dalam siklus II adalah 80. Persentase ketuntasan nilai akhir pembelajaran adalah 90%, sebanyak 36 siswa tuntas dengan perolehan nilai ≥ 70 .

Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pembelajaran pada siklus I dan siklus II, temuan penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Siklus I

Penerapan model *make a match* pada pembelajaran aktivitas ekonomi berdasarkan sumber daya alam (SDA) di daerah. Siswa sangat senang dan antusias mengikuti sejumlah kegiatan pembelajaran. Selama dilakukan penelitian, terutama pada pertemuan pertama peneliti juga mencatat temuan penelitian yaitu pada aspek afektif siswa dalam melaksanakan model *make a match* masih terlihat bingung karena baru pertama kali melaksanakannya. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang masih malu untuk presentasi, dari segi kognitif masih banyak siswa yang belum tuntas belajar yaitu nilainya belum mencapai $KKM \geq 70$.

Kendala yang dialami siswa pada pertemuan pertama dapat diatasi oleh guru melalui penjelasan guru yang lebih komperhensif kepada siswa terkait langkah-langkah dalam model ini. Pada pertemuan kedua siswa terlihat lebih siap dan terampil dalam pembelajaran menggunakan model *make a match*. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I mencapai 53%, hal ini menunjukkan peningkatan dari persentase ketuntasan pada tahap pratindakan yakni sebesar 5%. Pada siklus I, sebanyak 21 dari 40 siswa mencapai ketuntasan belajar.

2. Siklus II

Penerapan model *make a match* pada siklus II berjalan dengan optimal dan siswa terlihat semakin antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pada pertemuan pertama, beberapa siswa nampak siswa masih ada yang salah dalam menjodohkan kartu soal dan jawaban. Hal ini diatasi guru dengan memberikan media yang menarik berupa tanyangan *slide power point* sehingga siswa terlihat lebih antusias. Pada pertemuan kedua pada aspek kognitif juga meningkat terbukti hasil tes evaluasi yang baik.dari aspek afektif juga mengalami perkembangan yang drastis terbukti siswa menjadi semakin aktif, berani kerjasama semakin baik, dan lebih teliti dalam mengerjakan soal.

Hasil ketuntasan belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II mencapai 80%. Hal ini menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 27% dari persentase ketuntasan pada siklus I yakni 53%. Pada pembelajaran siklus II, sebanyak 36 dari 40 siswa mencapai ketuntasan belajar.

3. Temuan Lengkap

Temuan lengkap penelitian dari siklus I dan siklus II adalah aktivitas dan hasil belajar siswa. Pada siklus I aktivitas siswa diketahui mengalami peningkatan dari pertemuan I sampai pertemuan II didapati persentase rata-rata 68%. Sedangkan pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II didapati persentase rata-rata 79%. Berdasarkan paparan data tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi berdasarkan sumber daya alam (SDA) di daerah meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan persentase hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I sampai pertemuan II rata-rata nilai akhir dari hasil belajar siswa secara klasikal adalah 53%. Sedangkan dalam siklus II pertemuan I dan pertemuan II rata-rata nilai akhir dari hasil belajar siswa secara klasikal adalah 90%. Dari paparan data tersebut menunjukkan bahwa bahwa model pembelajaran *make a match* dalam pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi berdasarkan sumber daya alam (SDA) di daerah meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* dalam Pembelajaran IPS Terhadap Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa

Berdasarkan paparan hasil penelitian, diketahui bahwa penerapan model *make a match* dalam materi IPS tentang aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerah di SDN 2 Botoran Kabupaten Tulungagung dilaksanakan melalui dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Dari hasil pengamatan mulai tahap pembelajaran pratindakan, siklus I dan siklus II kegiatan dan hasil belajar siswa kelas IV mengalami peningkatan.

Pelaksanaan pembelajaran pada tahap pratindakan guru belum menerapkan model *make a match* dalam pembelajaran IPS, pada materi kegiatan ekonomi. Dari hasil observasi awal di kelas IV, guru tidak menggunakan RPP dalam pembelajaran pada waktu dilakukan observasi. Pada kegiatan awal, guru memberikan salam, do'a serta melakukan presensi terhadap kehadiran siswa. Dalam kegiatan inti siswa diminta guru membuka buku paketnya untuk kemudian membacanya, setelah siswa selesai membuka buku paketnya kemudian guru memberikan pertanyaan terkait dengan materi. kemudian guru menjelaskan materi tersebut, dan siswa diberi

kesempatan untuk bertanya. Setelah itu, siswa diberi tugas untuk mengerjakan soal-soal yang ada dalam buku paket. Siswa yang telah selesai mengerjakan soal diminta untuk mengumpulkan tugas di meja guru. Pada akhir pembelajaran guru bersama siswa membahas hasil pekerjaan siswa dan sebelum menyimpulkan materi pelajaran pada hari itu siswa diberi PR yang soalnya ada di buku paket. Setelah itu, guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran hari itu. Kemudian guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.

Pembelajaran yang demikian merupakan pembelajaran konvensional yang mengutamakan pada pencapaian target materi saja. Dalam proses pembelajaran berlangsung, hanya sedikit terjadi diskusi antar siswa. Dengan proses pembelajaran yang demikian siswa menjadi pasif dan menjadikan berkurangnya aktivitas belajar siswa. Penelitian yang peneliti lakukan dengan model *make a match* juga meningkatkan aktivitas guru.

Hal ini terlihat pada presentase skor rata-rata aktivitas guru pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I selama menggunakan model *make a match* diperoleh presentase skor rata-rata 81%. Sedangkan pada siklus II selama menggunakan model *make a match* diperoleh presentase skor rata-rata 95%.

Dalam penelitian ini ada 6 aspek aktivitas siswa yang diamati dari siklus I sampai siklus II. Keempat aspek tersebut antara lain: keaktifan, keberanian, kerjasama, kecepatan, ketepatan, keruntutan berbicara. Dari keempat aspek tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor di tiap siklus. Dalam model *make a match*, siswa dituntut untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang membuat mereka untuk aktif, berani, dapat melakukan kerjasama antar anggota kelompok, dapat menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, mengamati, menulis, mendengarkan pendapat teman, dapat melakukan pembelajaran dengan model *make a match* dengan baik, mempresentasikan kegiatan diskusi sampai melaksanakan evaluasi pembelajaran dengan baik.

Dalam pembelajaran melalui model *make a match* aktivitas belajar siswa sangat diutamakan. Kedelapan aspek dari aktivitas belajar disini sangat diupayakan untuk ditonjolkan agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Penelitian yang peneliti lakukan dengan model *make a match* meningkatkan aktivitas siswa. Hal ini terlihat pada presentase skor rata-rata aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I selama menggunakan model *make a match* diperoleh presentase skor rata-rata 68%. Sedangkan pada siklus II selama menggunakan model *make a match* diperoleh presentase skor rata-rata 79%. Berdasarkan paparan data tersebut dan data yang diperoleh dari penelitian tentang aktivitas belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas IV terutama pada mata pelajaran IPS materi tentang aktivitas ekonomi berkaitan dengan sumber daya alam di daerah.

Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* pada Siswa

Berdasarkan data-data dari hasil observasi, dapat diketahui model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang dicapai siswa mengalami peningkatan secara bertahap mulai dari tahap pratindakan, siklus I, dan siklus II. Nilai rata-rata siswa yang semula 67 pada pratindakan menjadi 69 pada siklus I dan menjadi 80 pada siklus II. Persentase ketuntasan klasikal juga meningkat, pada tahap pratindakan persentase ketuntasan kelas hanya mencapai 48% menjadi 53% pada siklus I dan menjadi 90% pada siklus II.

Peningkatan ini disebabkan siswa terlibat langsung dalam proses menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu. Kreatifitas belajar para siswa meningkat dengan adanya permainan menjodohkan kartu soal dan jawaban. Kerjasama antar siswa terwujud dengan dinamis, munculnya dinamika gotong-royong yang merata diseluruh siswa. Kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar terhindar karena biasanya menggunakan pembelajaran konvensional sedangkan pada penelitian ini pembelajaran menggunakan model *make a match* yang dilakukan dengan baik. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru. Dari pendapat berikut terbukti bahwa bukan hanya pendalaman dan penggalan materi saja yang diutamakan dalam model pembelajaran ini, melainkan juga unsur *entertainment* diperhatikan agar siswa tidak jenuh dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan akan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif secara tidak langsung akan memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini peneliti mengukur 2 bidang. Kedua bidang tersebut ialah; ranah proses berfikir dan ranah nilai atau sikap. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari ranah kognitif dan afektif pada siswa materi IPS tentang aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam di daerah kelas 4 SDN 2 Botoran Kabupaten Tulungagung.

Simpulan

1. Aktivitas siswa kelas 4 SDN 2 Botoran Kabupaten Tulungagung dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *make a match* mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada presentase skor rata-rata aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I selama menggunakan model *make a match* diperoleh presentase skor rata-rata 68% meningkat menjadi 79% pada siklus II. Berdasarkan paparan data tersebut dan data yang diperoleh dari penelitian tentang aktivitas belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas 4

terutama pada mata pelajaran IPS materi tentang aktivitas ekonomi berkaitan dengan sumber daya alam di daerah.

2. Penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN 2 Botoran Kabupaten Tulungagung. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata persentase ketuntasan belajar antara tahap pratindakan ke siklus I terjadi peningkatan sebesar 5%, antara siklus I ke siklus II terjadi peningkatan signifikan sebesar 27%, dari angka persentase hasil belajar siswa pada pratindakan, siklus I, dan siklus II menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam di daerah siswa kelas 4 SDN 2 Botoran Kabupaten Tulungagung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*, PT Bumi Aksara, Jakarta, 2010.
- BSNP. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Badan Standar Nasional Pendidikan, Jakarta, 2006.
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an Al-Karim dan Terjemahnya*. Lembaga Percetakan Al-Qur'an, Jakarta, 2009.
- Education, Bungs. 2012. *Model Pembelajaran Make a Match*, (Online), <http://wbungs.blogspot.com/2012/07/model-pembelajaran-make-and-match.html> (10 Juni 2016). 2012.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Bandung, 2003.
- Huda, Miftahul. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Belajar, Yogyakarta, 2013.
- Sapriya. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2009.
- Shoimin, Aris. *68 Model Inovatif dalam Kurikulum 2013*, AR-Ruzz Media, Yogyakarta, 2014.
- Sudjana, Nana. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2009.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi dengan Pendekatan Baru*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 1995.